



Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

e-ISSN: 2723-6390, hal. 200-213

Vol. 7, No. 1, Juli 2026

DOI: 10.37985/murhum.v7i1.1751

Analisis Kebutuhan Media Video Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kompetensi Pengasuhan Mahasiswa Calon Guru PAUD

Rukiyah¹, Akmillah Ilhami², Andryanto Sudiah Putra³, Yuni Dwi Suryani⁴, Jenni Ilfa Reza⁵, dan Tiara Marintan⁶

^{1,2,3,4,5,6} Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sriwijaya

ABSTRAK. Perkembangan anak usia dini sangat dipengaruhi oleh kompetensi pengasuhan yang tepat. Hal ini menjadi salah satu konsentrasi yang akan diteliti karena kompetensi pengasuhan merupakan kemampuan penting bagi calon guru Pendidikan Anak Usia Dini untuk memahami dan menerapkan praktik perawatan anak secara tepat. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) FKIP Universitas Sriwijaya terhadap pengembangan media video pembelajaran interaktif pada mata kuliah Perawatan Bayi dan Batita guna meningkatkan kompetensi pengasuhan. Metode penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan subjek 55 mahasiswa. Data dikumpulkan melalui angket daring dan dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan mayoritas mahasiswa menilai pembelajaran perawatan anak usia dini sangat penting (92,7%), menghendaki inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif (88,5%), dan menyukai media berbasis audio-visual (79,4%). Temuan ini menegaskan perlunya inovasi media pembelajaran interaktif yang mampu menjembatani teori dan praktik, memperkuat keterampilan prosedural, serta meningkatkan keterlibatan aktif mahasiswa. Implikasi penelitian ini memberikan dasar empiris bagi pengembangan video pembelajaran interaktif yang kontekstual, fleksibel, dan efektif dalam mendukung peningkatan kompetensi pengasuhan calon guru PAUD.

Kata Kunci : Pembelajaran Interaktif; Perawatan Anak Usia Dini; Kompetensi Pengasuhan

ABSTRACT. Early childhood development is strongly influenced by appropriate parenting competencies. This is one of the areas of focus for research because parenting competency is a crucial skill for prospective Early Childhood Education teachers to understand and implement appropriate childcare practices. This study aims to analyze the needs of students in the Early Childhood Education Teacher Education Study Program (PG-PAUD) of the Faculty of Teacher Training and Education, Sriwijaya University, regarding the development of interactive learning video media in the Infant and Toddler Care course to improve parenting competencies. The research method used a quantitative descriptive approach with 55 students as subjects. Data were collected through an online questionnaire and analyzed using the Miles and Huberman interactive analysis model. The results showed that the majority of students considered early childhood care learning very important (92.7%), desired more interactive learning media innovations (88.5%), and preferred audio-visual-based media (79.4%). These findings emphasize the need for innovative interactive learning media that can bridge theory and practice, strengthen procedural skills, and increase student active engagement. The implications of this study provide an empirical basis for the development of interactive learning videos that are contextual, flexible, and effective in supporting the improvement of prospective Early Childhood Education teachers' parenting competencies.

Keyword : Interactive Learning; Early Childhood Care; parenting competence

Copyright (c) 2026 Rukiyah, dkk.

✉ Corresponding author : Akmillah Ilhami

Email Address : akmillahilhami@fkip.unsri.ac.id

Received 10 November 2025, Accepted 13 Januari 2026, Published 13 November 2026

PENDAHULUAN

Perkembangan anak usia dini sangat dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang diterima sejak awal, termasuk stimulasi kognitif, bahasa, sosial-emosional, nilai agama dan moral, serta fisik motorik. Oleh karena itu, sebagai calon pendidik anak usia dini, mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) diharapkan harus memiliki kompetensi pengasuhan yang memadai agar mampu mendukung perkembangan anak secara optimal [1]. Kompetensi ini tidak hanya meliputi penguasaan teori perawatan anak, tetapi juga kemampuan menerapkan praktik pengasuhan yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak [2].

Melalui mata kuliah Perawatan Bayi dan Batita mahasiswa PG-PAUD FKIP Universitas Sriwijaya diharapkan mampu mengintegrasikan pengetahuan teoritis mengenai kebutuhan dasar bayi dan batita dengan kemampuan praktis dalam merawat, menstimulasi, serta mengobservasi perkembangan anak secara nyata. Namun, proses pembelajaran yang berlangsung selama ini di PG-PAUD FKIP Universitas Sriwijaya masih menghadapi sejumlah kendala, terutama dalam hal inovasi media pembelajaran dan kesiapan mahasiswa dalam praktik lapangan.

Hal ini sejalan dengan pendapat Harun [3], pengasuhan yang efektif memerlukan penguasaan teori perkembangan anak yang disertai keterampilan praktik yang mendukung pembelajaran aktif dan pengalaman langsung. Kompetensi ini menjadi landasan penting bagi calon guru PAUD agar mampu memahami kebutuhan dasar bayi dan balita, merancang stimulasi perkembangan, menciptakan lingkungan belajar yang aman dan sehat, serta menerapkan prinsip-prinsip keselamatan, kesehatan, dan kesejahteraan anak dalam praktik pembelajaran [4], [5].

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa praktik pembelajaran masih didominasi oleh kegiatan praktik langsung di kelas atau laboratorium dengan dua pendekatan utama, yaitu praktik menggunakan manekin bayi dan praktik langsung dengan bayi atau balita. Kedua pendekatan ini memiliki keunggulan, namun juga menghadapi tantangan tersendiri. Mahasiswa yang melakukan praktik langsung dengan bayi sering kali menunjukkan rasa takut, malu, atau ragu-ragu dalam berinteraksi karena khawatir akan melakukan kesalahan dalam penanganan. Kondisi psikologis ini dapat menghambat proses pembelajaran dan mengurangi rasa percaya diri mahasiswa dalam menerapkan teori yang telah dipelajari, serta berdampak pada efektivitas praktik. Sebaliknya, praktik menggunakan manekin memang memberikan ruang aman untuk berlatih tanpa risiko, namun pengalaman yang diperoleh bersifat terbatas dan kurang merepresentasikan situasi nyata yang penuh dinamika emosional dan sensorik [1].

Media yang digunakan selama ini masih berupa *PowerPoint* atau video konvensional yang bersifat informatif dan pasif, bukan instruksional dan interaktif, ditambah lagi media tersebut belum memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk berinteraksi secara aktif. Akibatnya, mahasiswa cenderung mengalami kesulitan dalam memahami secara mendalam bagaimana prinsip-prinsip perawatan bayi dan batita diterapkan secara kontekstual dalam berbagai situasi pengasuhan. Padahal, pembelajaran abad ke-21 menuntut calon guru PAUD untuk memiliki literasi digital dan

kemampuan reflektif terhadap praktiknya sendiri agar dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan anak zaman sekarang [6], [7].

Media pembelajaran interaktif adalah alat bantu belajar yang memungkinkan mahasiswa atau peserta didik untuk terlibat aktif melalui kombinasi visual, audio, teks, dan elemen interaktif seperti kuis, refleksi, atau simulasi. Mayer [8] mengungkapkan bahwa penggunaan media audiovisual yang interaktif dapat meningkatkan pemahaman terhadap konsep abstrak, memperkuat retensi informasi, dan mendukung gaya belajar multisensori. Penelitian Gulo [9] menunjukkan bahwa media interaktif digital dapat meningkatkan motivasi dan efektivitas belajar mahasiswa, terutama pada materi yang bersifat praktik [10]–[12].

Dengan demikian, inovasi pengembangan melalui media video pembelajaran interaktif dianggap potensial karena mahasiswa dapat mengamati tahapan-tahapan perawatan bayi dengan lebih realistis, melakukan refleksi terhadap prosedur yang benar, dan mendapatkan umpan balik terhadap pemahaman mereka. Hal ini sejalan dengan temuan yang menyatakan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman konseptual, dan menumbuhkan kepercayaan diri peserta didik dalam konteks pembelajaran praktik [13], [14].

Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya penguasaan kompetensi pengasuhan sebagai kemampuan dasar calon guru PAUD, adanya kesenjangan antara teori dan praktik pembelajaran, serta tuntutan inovasi digital dalam Pendidikan tinggi [15]. Selain itu, masih terbatasnya penelitian mengenai media pembelajaran digital interaktif di bidang PAUD di Indonesia menunjukkan perlunya kontribusi ilmiah baru yang dapat memperkuat kurikulum PG-PAUD dan mendukung kualitas lulusan yang kompeten dalam merancang pembelajaran perawatan anak usia dini. Hal ini sejalan dengan penelitian Prastyaningrum et al., [16] yakni pemahaman tentang digital di era digital ini sangat rendah di kalangan guru dan tenaga kependidikan lainnya pada satuan pendidikan, termasuk satuan pendidikan anak usia dini, dalam menunaikan tugasnya sebagai pendidik di generasi digital.

Analisis kebutuhan terhadap media video pembelajaran interaktif menjadi langkah awal yang penting untuk memahami kesulitan mahasiswa, preferensi media, serta fitur yang dibutuhkan agar media tersebut efektif mendukung pembelajaran secara optimal [17]. Menurut Harahap dan Albina [18], analisis kebutuhan merupakan tahapan fundamental dalam perancangan pembelajaran karena membantu menentukan strategi, isi, dan media yang paling sesuai dengan karakteristik peserta didik [19]. Media ini diharapkan dapat membantu calon guru PAUD mengintegrasikan teori dengan praktik, menumbuhkan keberanian dalam praktik langsung dengan bayi atau manekin, serta memperkuat kompetensi profesional mereka sebagai pendidik anak usia dini di masa depan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan mahasiswa PG-PAUD FKIP Universitas Sriwijaya terhadap pengembangan media video pembelajaran interaktif perawatan anak usia di mata kuliah *Perawatan Bayi dan Batita*. Hasil penelitian analisis kebutuhan ini diharapkan dapat memberikan

kontribusi praktis dengan menyajikan informasi mengenai fitur, konten, dan bentuk media yang paling sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Temuan ini juga akan menjadi dasar yang kuat bagi pengembangan media pembelajaran digital yang inovatif, kontekstual, dan mudah diakses, sehingga mampu mendukung penguatan kompetensi pengasuhan serta profesionalisme calon guru PAUD. Media ini memungkinkan mahasiswa belajar secara fleksibel kapan saja dan di mana saja [20]. Dengan penyusunan yang sistematis, interaktif, dan kontekstual, video pembelajaran diharapkan mampu membantu mahasiswa memahami konsep pengasuhan secara lebih konkret dan aplikatif [21].

Rumusan permasalahan dalam penelitian ini, sebagai berikut: (1) Bagaimana kebutuhan mahasiswa PG-PAUD FKIP Universitas Sriwijaya terhadap media video pembelajaran interaktif pada mata kuliah Perawatan Bayi dan Batita?; (2) Apa saja kesulitan yang dialami mahasiswa dalam memahami konsep pengasuhan dan praktik perawatan anak usia dini secara konkret?; dan (3) Bagaimana preferensi mahasiswa terhadap fitur, tampilan, dan karakteristik media video yang mendukung pembelajaran yang interaktif dan kontekstual? Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan rekomendasi pengembangan media video pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik mahasiswa, sehingga lebih aplikatif dan membantu mereka menguasai kompetensi pengasuhan anak usia dini.

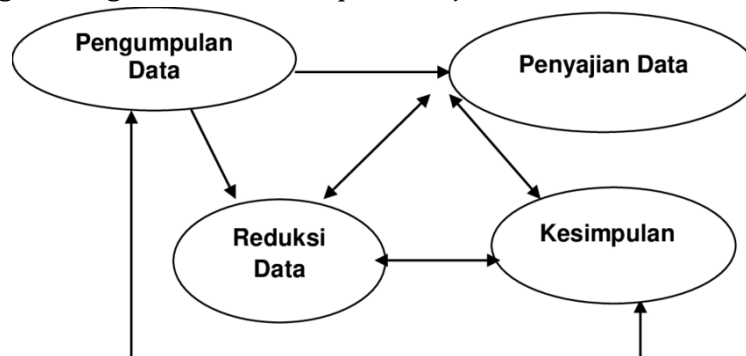
METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk menggambarkan dan memahami secara mendalam fenomena kebutuhan mahasiswa terhadap media video pembelajaran interaktif dalam konteks pembelajaran mata kuliah *Perawatan Bayi dan Batita* di Program Studi S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) FKIP Universitas Sriwijaya [22]. Pendekatan ini dipilih karena fokus penelitian adalah memperoleh data mengenai tingkat kebutuhan, preferensi, dan harapan mahasiswa terkait media pembelajaran interaktif, sehingga dapat dijadikan dasar pengembangan media yang relevan dan aplikatif. Penelitian ini difokuskan pada analisis kebutuhan sebagai dasar pengembangan media video pembelajaran interaktif yang dilaksanakan pada Program Studi PG-PAUD FKIP Universitas Sriwijaya semester ganjil tahun akademik 2025/2026, tepatnya pada bulan Agustus hingga September 2025. Partisipan penelitian ini adalah 55 mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) FKIP Universitas Sriwijaya. Mahasiswa dipilih secara *purposive sampling*, yaitu mahasiswa yang aktif mengikuti perkuliahan pada mata kuliah Perawatan Bayi dan Batita, Para responden merupakan calon pendidik yang perlu menguasai kompetensi pengasuhan anak usia dini, baik dari aspek teori dan praktik.

Instrumen penelitian berupa angket kebutuhan dengan skala Likert lima tingkat. Angket disusun berdasarkan empat indikator utama, yaitu: (1) urgensi penguasaan materi perawatan anak usia dini; (2) kebutuhan terhadap inovasi media pembelajaran; (3) preferensi media dan fitur pembelajaran digital; serta (4) harapan mahasiswa terhadap pengembangan media video pembelajaran interaktif. Angket ini divalidasi

secara isi oleh dosen ahli di bidang pendidikan dan pengembangan bahan ajar PAUD untuk memastikan keterukuran dan relevansi setiap butirnya. Data dikumpulkan menggunakan angket (kuesioner) analisis kebutuhan yang disusun berdasarkan indikator kompetensi pengasuhan dan karakteristik media pembelajaran interaktif. Kuesioner disebarikan secara daring melalui *Google Form* untuk memudahkan jangkauan responden. Angket ini berisi pernyataan-pernyataan yang mengukur aspek kesulitan, harapan, serta kebutuhan mahasiswa terhadap media pembelajaran interaktif. Selain itu, juga terdapat pertanyaan terbuka (*open-ended*) untuk menggali ide, saran, dan harapan mahasiswa terkait fitur, tampilan, dan isi media video yang diinginkan.

Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahap, yaitu: 1) reduksi data, yaitu menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan data dari hasil kuesioner dan tanggapan mahasiswa; 2) penyajian data (*data display*), yaitu menyusun hasil analisis dalam bentuk tabel, diagram, dan uraian deskriptif untuk memudahkan interpretasi; 3) penarikan kesimpulan (*conclusion drawing*), yaitu merumuskan hasil temuan mengenai kebutuhan mahasiswa terhadap media video pembelajaran interaktif. Untuk mendukung pemahaman kuantitatif, jawaban pada pertanyaan tertutup juga diolah dalam bentuk persentase guna menunjukkan tingkat kebutuhan dan kecenderungan preferensi mahasiswa terhadap aspek-aspek tertentu dari media yang akan dikembangkan. Analisis kebutuhan ini bertujuan untuk: 1) mengidentifikasi materi perawatan anak usia dini yang dirasa sulit oleh mahasiswa; 2) mengetahui bentuk media dan fitur interaktif yang diharapkan mahasiswa ada dalam video pembelajaran; 3) menggambarkan karakteristik mahasiswa PG-PAUD sebagai calon pengguna media, sehingga hasil analisis dapat menjadi dasar yang kuat dalam tahap desain pengembangan media video pembelajaran interaktif.



Gambar 1. Tahapan Analisis Model Interaktif Miles dan Huberman

Hasil analisis tersebut kemudian disajikan secara deskriptif naratif untuk mengungkap secara komprehensif kebutuhan mahasiswa terhadap bahan ajar digital yang interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran di Program Studi PG-PAUD.

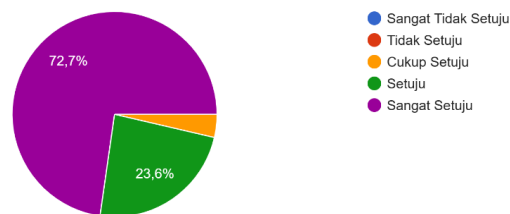
HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis kebutuhan dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kesenjangan antara kondisi pembelajaran yang sedang berlangsung dengan kebutuhan nyata mahasiswa, sehingga dapat dirancang media pembelajaran yang sesuai dan efektif.

Dalam penelitian ini, peneliti menyebarkan kuesioner kepada 55 mahasiswa S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) FKIP Universitas Sriwijaya guna mengidentifikasi kebutuhan terhadap media video pembelajaran interaktif pada pembelajaran mata kuliah perawatan bayi dan batita. Hasil analisis menunjukkan perlunya inovasi sumber belajar yang lebih efektif dan efisien, salah satunya berupa video pembelajaran interaktif.

Pertama, Kebutuhan terhadap Materi Perawatan Anak Usia Dini. Berdasarkan hasil kuesioner, mayoritas mahasiswa menyatakan bahwa materi perawatan anak usia dini merupakan bagian penting dalam pembelajaran, terutama dalam membentuk kompetensi pengasuhan yang akan dibutuhkan saat menjadi pendidik. Temuan ini mengindikasikan bahwa mahasiswa menyadari pentingnya penguasaan aspek-aspek pengasuhan seperti nutrisi, kebersihan, keselamatan, dan stimulasi perkembangan anak dalam konteks pendidikan anak usia dini.

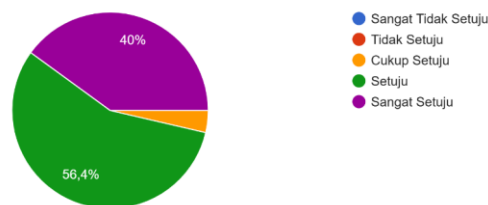
Saya merasa materi perawatan anak usia dini penting untuk dikuasai sebagai calon guru PAUD.
55 jawaban



Gambar 2. Digram Persentase Tingkat Pentingnya Materi Perawatan Anak Usia Dini bagi Mahasiswa PG-PAUD FKIP Universitas Sriwijaya

Kedua, Kebutuhan terhadap Media Pembelajaran yang Inovatif. Mahasiswa menunjukkan antusiasme tinggi terhadap inovasi sumber belajar digital yang dapat mempermudah pemahaman materi perawatan anak usia dini. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa memerlukan media pembelajaran yang lebih menarik, aplikatif, dan kontekstual, bukan sekadar berbasis ceramah atau teks.

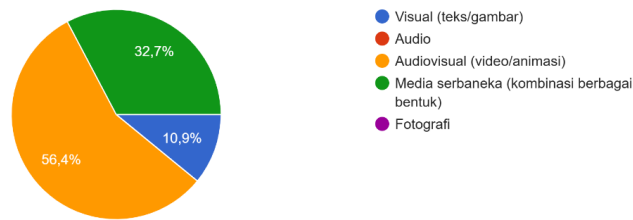
Saya membutuhkan media pembelajaran yang membantu memahami cara merawat anak usia dini dengan benar.
55 jawaban



Gambar 3. Digram Persentase Kebutuhan Mahasiswa PG-PAUD FKIP Universitas Sriwijaya terhadap Inovasi Sumber Belajar Digital Berbasis Neurosains

Ketiga, Preferensi Jenis Media Pembelajaran. Terkait jenis media yang paling diminati, preferensi jenis media pembelajaran mahasiswa adalah media audiovisual (video/animasi). Temuan ini memperkuat alasan pengembangan video pembelajaran interaktif sebagai media yang paling sesuai dengan karakteristik mahasiswa PG-PAUD yang cenderung belajar secara visual dan kontekstual.

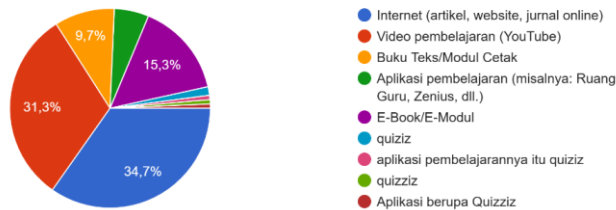
Jenis media pembelajaran yang paling saya sukai:
55 jawaban



Gambar 4. Digram Persentase Preferensi Jenis Media Pembelajaran Mahasiswa PG-PAUD FKIP Universitas Sriwijaya

Keempat, Sumber Belajar yang Paling Sering Digunakan. Mahasiswa juga ditanya mengenai sumber belajar yang paling sering digunakan selama perkuliahan. Hasilnya menunjukkan bahwa internet menjadi sumber utama. Temuan ini menegaskan bahwa mahasiswa telah terbiasa dengan pembelajaran berbasis digital, dan media video merupakan bentuk pembelajaran yang paling sering dimanfaatkan selain internet.

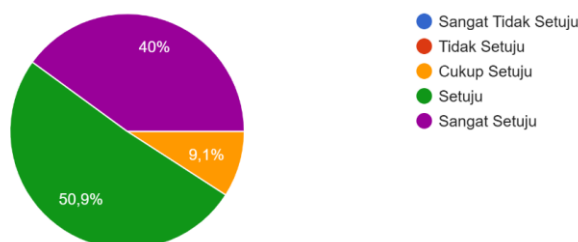
Media belajar digital apa yang paling sering Anda gunakan?
55 jawaban



Gambar 5. Digram Persentase Sumber Belajar yang Paling Sering Digunakan oleh Mahasiswa PG-PAUD FKIP Universitas Sriwijaya

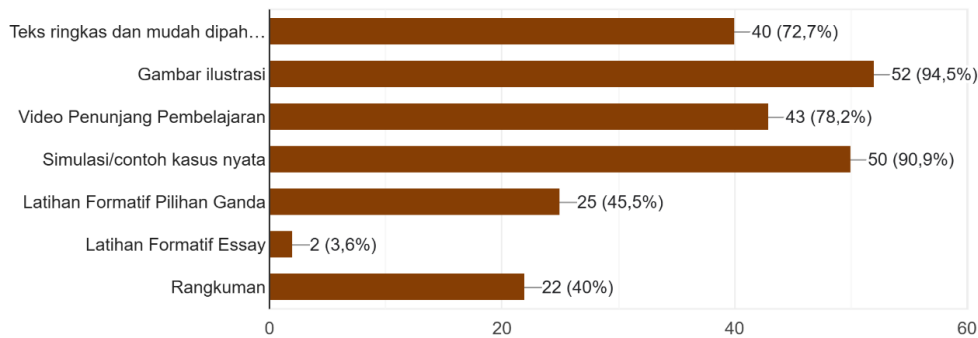
Kelima, Kebutuhan terhadap Media Video Pembelajaran Interaktif. Ketika ditanya secara spesifik mengenai kebutuhan pengembangan media video pembelajaran interaktif perawatan anak usia dini, mayoritas responden menyatakan sangat setuju dan setuju. Selain itu, mahasiswa mengharapkan agar media video ini: 1) Menampilkan contoh nyata praktik perawatan anak usia dini; 2) Dilengkapi dengan narasi suara yang jelas dan teks pendukung; 3) Menampilkan visualisasi berupa animasi edukatif dan ilustrasi nyata; serta 4) Memiliki interaktivitas berupa kuis reflektif atau pertanyaan penguatan di akhir video.

Saya membutuhkan contoh nyata praktik perawatan anak usia dini dalam bentuk audiovisual/video pembelajaran interaktif.
55 jawaban



Gambar 6. Digram Persentase Kebutuhan Mahasiswa terhadap Pengembangan E-Modul Berorientasi Neuropedagogi

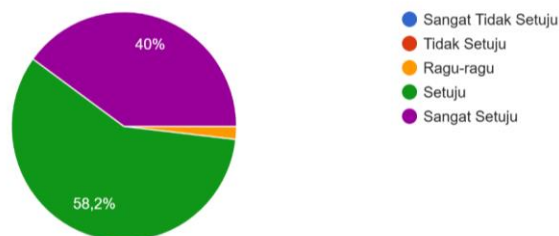
Fitur yang paling saya butuhkan dalam video interaktif yang diharapkan (boleh lebih dari satu):
55 jawaban



Gambar 7. Digram Persentase Kebutuhan Mahasiswa terhadap Fitur Akses Fleksibel dan Fitur Tambahan Video Pembelajaran dalam E-Modul Berbasis Neuropedagogi

Harapan tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa tidak hanya menginginkan media yang menarik, tetapi juga yang mampu membangun pengalaman belajar aktif melalui kombinasi visual, audio, teks, dan elemen interaktif.

Keenam, Kebutuhan terhadap Fitur Akses Fleksibel. Sebagian besar mahasiswa (58,2% setuju dan 40% sangat setuju) menginginkan fitur akses fleksibel, yaitu video pembelajaran yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa membutuhkan media yang adaptif terhadap pola belajar mandiri dan tidak terikat waktu perkuliahan. Temuan ini menggarisbawahi pentingnya pengembangan media video interaktif berbasis teknologi yang responsif, mudah diakses, dan mendukung pembelajaran sepanjang waktu.



Gambar 6. Digram Persentase Kebutuhan Mahasiswa terhadap Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif yang mudah di akses dengan bantuan internet

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa PG-PAUD Universitas Sriwijaya memiliki kebutuhan yang tinggi terhadap pengembangan media video pembelajaran interaktif perawatan anak usia dini yang bersifat praktis, fleksibel, dan komunikatif. Media tersebut diharapkan dapat menjadi sarana pembelajaran berbasis praktik yang tidak hanya menyajikan pengetahuan teoritis, tetapi juga menampilkan contoh konkret mengenai cara merawat anak usia dini secara tepat. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa membutuhkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan aplikatif, sehingga mereka mampu mengaitkan teori yang dipelajari dengan praktik pengasuhan di lapangan.

Hasil analisis juga mengindikasikan bahwa mahasiswa lebih menyukai media pembelajaran berbasis audiovisual interaktif dibandingkan dengan media konvensional.

Media dalam bentuk video dinilai lebih menarik, mudah dipahami, dan membantu mahasiswa mengingat langkah-langkah praktis dalam perawatan anak usia dini. Selain itu, mahasiswa menekankan pentingnya media pembelajaran yang dapat diakses secara fleksibel, sehingga mereka dapat belajar secara mandiri kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan dan waktu yang dimiliki.

Dengan demikian, hasil analisis kebutuhan ini memberikan dasar yang kuat bagi pengembangan media video pembelajaran interaktif perawatan anak usia dini. Media yang dirancang diharapkan mampu meningkatkan kompetensi pengasuhan mahasiswa PG-PAUD FKIP Universitas Sriwijaya secara efektif, kontekstual, dan bermakna. Implikasi dari temuan ini juga menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran di pendidikan guru PAUD sangat penting untuk memperkuat keterampilan praktis mahasiswa, khususnya dalam mempersiapkan mereka menjadi calon pendidik yang profesional dan berkompeten dalam bidang pengasuhan anak usia dini.

Analisis kebutuhan merupakan suatu instrumen yang sangat perlu dilakukan oleh peneliti guna mengetahui permasalahan dan tingkat kebutuhan dalam proses pembelajaran[23]. Oleh karena itu, peneliti menyebarkan angket atau kuesioner kepada mahasiswa agar dapat mengetahui permasalahan yang dialami mahasiswa sehingga peneliti dapat memberikan solusi dari permasalahan tersebut. Terdapat 55 mahasiswa S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) FKIP Universitas Sriwijaya yang menjawab angket yang ada di dalam analisis kebutuhan yang telah disediakan oleh peneliti.

Tabel 1. Identifikasi Karakteristik Hasil Angket Kebutuhan Media Video Pembelajaran Interaktif Perawatan Anak Usia Dini

No	Presentase	Hasil Data
1	90,9%	Mahasiswa menganggap materi perawatan anak usia dini sangat penting untuk dipahami secara praktik karena berkaitan langsung dengan kompetensi <u>pengasuhan dan profesionalisme calon pendidik PAUD.</u>
2	87,2%	Mahasiswa sangat membutuhkan inovasi media pembelajaran berbasis video interaktif untuk membantu memahami langkah-langkah perawatan anak usia dini secara kontekstual dan menarik.
3	56,4%	Mahasiswa menyukai media berbasis audiovisual, karena dapat menampilkan <u>simulasi nyata dan memperjelas prosedur perawatan anak.</u>
4	81,8%	Mahasiswa banyak mengakses sumber belajar melalui internet
5	84,5%	Mahasiswa mengharapkan video pembelajaran yang dilengkapi teks, suara narasi, gambar nyata, dan animasi edukatif agar proses belajar menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, dan menyediakan interaktivitas berupa kuis reflektif atau <u>pertanyaan penguatan di akhir video</u>
6	98,2%	Mahasiswa membutuhkan video pembelajaran dengan fitur fleksibilitas (<u>bisa diakses dimana saja</u>) dan fitur video pembelajaran dengan bantuan internet

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan terhadap mahasiswa PG-PAUD Universitas Sriwijaya, diperoleh gambaran bahwa mayoritas mahasiswa menunjukkan kebutuhan yang tinggi terhadap pengembangan media video pembelajaran interaktif perawatan anak usia dini. Hasil ini memperlihatkan bahwa mahasiswa memerlukan media belajar yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga menyajikan pengalaman belajar yang kontekstual, menarik, dan fleksibel.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa mahasiswa PG-PAUD FKIP Universitas Sriwijaya memiliki kesadaran tinggi terhadap pentingnya penguasaan

kompetensi pengasuhan anak usia dini. Berdasarkan data angket, 90,9% mahasiswa menyatakan bahwa materi perawatan anak usia dini sangat penting untuk dipahami secara praktik karena berhubungan langsung dengan profesionalisme calon pendidik PAUD. Temuan ini memperkuat teori Harun et al. [3] bahwa kompetensi pengasuhan bukan hanya aspek pengetahuan, melainkan juga keterampilan praktis dan sikap reflektif yang mendukung kualitas layanan pendidikan anak usia dini.

Selain itu, 87,2% mahasiswa menyatakan sangat membutuhkan inovasi media pembelajaran berbasis video interaktif untuk membantu memahami langkah-langkah perawatan anak usia dini secara kontekstual. Kondisi ini menggambarkan adanya kesenjangan antara teori dan praktik yang telah diidentifikasi dalam penelitian sebelumnya oleh Rukiyah et al. [4], di mana mahasiswa sering kali mengalami kesulitan dalam menghubungkan materi konseptual dengan penerapan nyata di lapangan. Hal ini menunjukkan urgensi kehadiran media pembelajaran inovatif yang dapat menjadi jembatan antara teori dan praktik pengasuhan.

Preferensi terhadap bentuk media juga tampak jelas. Sebanyak 56,4% mahasiswa menyatakan menyukai media berbasis audiovisual karena dinilai mampu menampilkan simulasi nyata dan memperjelas prosedur perawatan bayi. Temuan ini sejalan dengan teori Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Mayer [8], yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis audiovisual dapat memperkuat pemahaman konsep melalui kombinasi visual, teks, dan suara. Gulo et al. [9] juga menemukan bahwa media video interaktif meningkatkan retensi informasi dan efektivitas belajar, terutama dalam konteks pembelajaran praktik seperti perawatan bayi.

Di sisi lain, 81,8% mahasiswa mengaku sering mengakses sumber belajar melalui internet, menunjukkan bahwa mahasiswa PG-PAUD sudah cukup akrab dengan teknologi digital. Hal ini relevan dengan hasil penelitian Sari dan Munir [6] yang menegaskan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran mampu meningkatkan partisipasi dan efektivitas kegiatan belajar. Dengan demikian, kesiapan digital mahasiswa mendukung pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video yang dapat diakses secara daring.

Selanjutnya, 84,5% mahasiswa mengharapkan media video yang dilengkapi teks, suara narasi, gambar nyata, dan animasi edukatif, serta memiliki unsur interaktif seperti kuis reflektif atau pertanyaan penguatan. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa tidak hanya membutuhkan media informatif, tetapi juga media yang melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Uno dan Bidi [13], desain media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan keterlibatan kognitif mahasiswa dan memfasilitasi pembelajaran reflektif yang lebih mendalam.

Faktor fleksibilitas juga menjadi kebutuhan utama mahasiswa. Sebanyak 98,2% mahasiswa menginginkan video pembelajaran yang fleksibel dan dapat diakses di mana saja melalui internet. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian Utomo [20] dan Ridwan et al. [21], yang menekankan pentingnya pengembangan media pembelajaran digital yang adaptif terhadap kebutuhan mahasiswa, terutama dalam pembelajaran abad ke-21 yang menuntut fleksibilitas waktu dan tempat belajar. Media semacam ini memungkinkan mahasiswa untuk mengulang materi sesuai kebutuhan, memperkuat

pemahaman konseptual, serta menumbuhkan rasa percaya diri sebelum melakukan praktik nyata dengan bayi atau manekin.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media video pembelajaran interaktif bukan hanya kebutuhan teknologis, tetapi juga kebutuhan pedagogis yang mendesak. Integrasi elemen audiovisual, interaktivitas, dan fleksibilitas digital diyakini mampu meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar, serta kesiapan mahasiswa dalam praktik lapangan. Dalam konteks pendidikan calon guru PAUD, media video interaktif berfungsi sebagai pre-experience tool yang membantu mahasiswa membangun kesiapan mental dan psikomotorik sebelum menghadapi situasi nyata. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip experiential learning yang menekankan pembelajaran melalui pengalaman tidak langsung dan refleksi terhadap tindakan [5].

Dari sisi implementasi pendidikan, hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan media video pembelajaran interaktif dapat menjadi langkah strategis untuk memperkuat proses pembelajaran berbasis praktik di program studi PG-PAUD. Mahasiswa dapat belajar secara mandiri, melakukan refleksi terhadap prosedur yang benar, dan mengembangkan keterampilan pengasuhan yang kontekstual. Dengan demikian, pengembangan media semacam ini tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga pada pembentukan karakter profesional calon guru PAUD yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan anak usia dini.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa PG-PAUD Universitas Sriwijaya memiliki kebutuhan tinggi terhadap pengembangan media video pembelajaran interaktif perawatan anak usia dini. Media tersebut diharapkan menyajikan materi yang kontekstual dan praktis, dilengkapi fitur audio-visual lengkap berupa gambar, teks, suara, dan animasi, serta mengandung unsur interaktif seperti refleksi atau kuis. Selain itu, mahasiswa menginginkan akses fleksibel berbasis digital dan tampilan yang menarik untuk memotivasi pembelajaran mandiri. Kebutuhan ini mencerminkan pentingnya inovasi media pembelajaran digital yang interaktif untuk mendukung peningkatan kompetensi pengasuhan serta profesionalisme calon guru PAUD.

Hasil penelitian ini menambahkan konteks baru di Indonesia, yaitu masih terbatasnya media video pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk memperkuat praktik pengasuhan anak usia dini bagi mahasiswa PG-PAUD. Temuan ini menegaskan bahwa mahasiswa membutuhkan media yang menyajikan materi kontekstual dan praktis, dilengkapi fitur audio-visual, unsur interaktif, akses fleksibel, dan tampilan menarik. Penelitian ini tidak hanya mendeskripsikan kebutuhan mahasiswa, tetapi juga memberikan arah yang jelas untuk pengembangan media video pembelajaran interaktif yang aplikatif.

Secara keseluruhan, pembahasan menunjukkan bahwa hasil penelitian konsisten dengan prinsip pengembangan media pembelajaran interaktif, yang menekankan pentingnya integrasi media digital untuk mendukung pembelajaran kontekstual dan pengalaman praktik nyata. Oleh karena itu, pengembangan media video pembelajaran

interaktif menjadi relevan dan mendesak untuk diimplementasikan sebagai sarana meningkatkan kompetensi pengasuhan dan profesionalisme calon guru PAUD.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran pada materi perawatan anak usia dini masih membutuhkan dukungan media inovatif yang dapat menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik. Secara teoretis, hasil ini sejalan dengan prinsip *active learning* dan teori *dual coding* Paivio, yang menekankan bahwa kombinasi teks dan visual mampu memperkuat pemahaman dan retensi pengetahuan prosedural. Dari segi kebaruan (*novelty*), penelitian ini berkontribusi dalam memberikan gambaran empiris yang komprehensif tentang kebutuhan mahasiswa calon pendidik PAUD terhadap media video pembelajaran interaktif dalam konteks pembelajaran perawatan anak usia dini. Studi ini menitikberatkan pada analisis kebutuhan pengguna (*user needs analysis*) sebagai dasar pengembangan media yang relevan dengan kompetensi pengasuhan. Implikasi praktis dari hasil penelitian ini adalah perlunya perancangan media video pembelajaran interaktif yang tidak hanya menyajikan informasi teoritis, tetapi juga menampilkan simulasi langkah-langkah perawatan anak seperti mencuci tangan, memberi makan, menjaga kebersihan diri, dan merespons kebutuhan emosional anak. Media tersebut sebaiknya didesain dengan fitur interaktif seperti *pause*, *quiz*, atau *self-reflection*, sehingga mahasiswa dapat belajar secara mandiri dan reflektif. Bagi lembaga pendidikan guru PAUD, hasil ini menjadi dasar untuk memperbarui strategi pembelajaran agar lebih berbasis praktik, kontekstual, dan mendukung peningkatan kompetensi pengasuhan yang profesional. Sebagai rekomendasi penelitian lanjutan, disarankan untuk melakukan tahap pengembangan dan uji efektivitas media video pembelajaran interaktif yang dirancang berdasarkan hasil analisis kebutuhan ini.

PENGHARGAAN

Kegiatan penelitian/publikasi artikel ini didukung dan dibiayai oleh Anggaran Universitas Sriwijaya Tahun Anggaran 2025. Sesuai SK Rektor Nomor 0027/UN9/LPPM.PT/2025 tanggal 17 September 2025. Ucapan terima kasih kami kepada LPPM Universitas Sriwijaya dan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya yang telah memfasilitasi dan mendanai kegiatan penelitian ini.

REFERENSI

- [1] R. Rukiyah, T. Suningsih, M. Rantina, E. Rahmayanti, and M. Aurel Saptaria, "Pengembangan E-Modul berbasis Problem Solving Materi Perawatan Batita pada Layanan Taman Penitipan Anak," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 718–731, Dec. 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i2.370.
- [2] R. Rukiyah, T. Suningsih, D. Zulaiha, A. Akbari, and M. Andreansyah, *Buku Ajar Perawatan Bayi Pada Layanan Taman Penitipan Anak*. Palembang: Bening Media Publishing, 2024. [Online]. Available: <https://www.bening-mediapublishing.com/product/buku-ajar-perawatan-bayi-pada-layanan-taman->

- penitipan-anak/
- [3] H. Harun, A. Jaedun, S. Sudaryanti, and A. Manaf, *Pengasuhan & Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: UNY Press, 2020. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=MXsREAAAQBAJ>
 - [4] R. Rukiyah, T. Suningsih, D. Zulaiha, and A. Akbari, "Pengembangan E-Modul Berbasis Case Method pada Materi Perawatan Bayi bagi Mahasiswa PG-PAUD," *Aulad J. Early Child.*, vol. 8, no. 1, pp. 473–488, Apr. 2025, doi: 10.31004/aulad.v8i1.876.
 - [5] J. D. Sinaga, A. K. I. Marheni, and B. E. T. Anggadewi, "Pelatihan Peningkatan Kompetensi Kepengasuhan Berbasis Experiential Learning Bagi Pengasuh dan Orang Tua Siswa Pra Sekolah Dan Day Care," *SHARE "SHaring - Action - REflection,"* vol. 8, no. 2, pp. 150–158, Aug. 2022, doi: 10.9744/share.8.2.150-158.
 - [6] A. P. Sari and M. Munir, "Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas Kegiatan di Kelas," *Digit. Transform. Technol.*, vol. 4, no. 2, pp. 977–983, Dec. 2024, doi: 10.47709/digitech.v4i2.5127.
 - [7] A. Formen, "Calon Guru PAUD dan Tantangan Masa Depan: Temuan Awal Pandangan Mahasiswa Tentang Pendidikan Abad 21," *JIV-Jurnal Ilm. Visi*, vol. 17, no. 1, pp. 26–42, 2022, doi: doi.org/10.21009/JIV.1701.3.
 - [8] R. E. Mayer, "Using multimedia for e-learning," *J. Comput. Assist. Learn.*, vol. 33, no. 5, pp. 403–423, Oct. 2017, doi: 10.1111/jcal.12197.
 - [9] D. D. S. Gulo, B. Laoli, E. S. Laoli, and A. Lase, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *J. Inov. Pendidik. dan Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 2, pp. 314–327, Nov. 2024, doi: 10.52060/jipti.v5i2.2375.
 - [10] E. Melati, A. D. Fayola, I. P. A. D. Hita, A. M. A. Saputra, Z. Zamzami, and A. Ninasari, "Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar," *J. Educ.*, vol. 6, no. 1, pp. 732–741, May 2023, doi: 10.31004/joe.v6i1.2988.
 - [11] R. K. Alga, A. A. A. Hsb, S. Azhara, E. H. Hakim, N. Afia, and E. Yusnaldi, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital: Meningkatkan Minat Belajar IPS di Sekolah Dasar Melalui Presentasi Interaktif dan Video Animasi," *Contin. Educ. J. Sci. Res.*, vol. 5, no. 3, pp. 200–212, Dec. 2024, doi: 10.51178/ce.v5i3.2197.
 - [12] H. Rusdi, R. Ervianti, A. Adrias, and A. P. Zulkarnaini, "Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 10, no. 2, pp. 347–360, 2025, doi: 10.23969/jp.v10i2.23991.
 - [13] W. A. Uno and U. Bidi, "Desain Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia: Studi Pengembangan pada Mata Kuliah Inovasi Pendidikan," *JUTECH J. Educ. Technol.*, vol. 6, no. 1, pp. 255–264, Jun. 2025, doi: 10.31932/jutech.v6i1.5123.
 - [14] K. Nisa' and L. D. Aryanti, "Penggunaan Media Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Hijri*, vol. 12, no. 1, p. 31, Jun. 2023, doi: 10.30821/hijri.v12i1.16431.
 - [15] E. S. Anggraini, "Peningkatan Kompetensi Keprofesionalan Guru PAUD," *J. Usia Dini*, vol. 8, no. 2, p. 110, Dec. 2022, doi: 10.24114/jud.v8i2.41474.
 - [16] I. Prastyaningrum, P. Ardi, and F. Y. D. Pratama, "Analisis Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran untuk Anak Usia Dini," *EDUKASIA J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 1, pp. 755–760, Jun. 2023, doi: 10.62775/edukasia.v4i1.393.
 - [17] Y. P. Zai, A. Lase, A. Lahagu, and Y. Harefa, "Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *J. Inov. Pendidik. dan Teknol.*

- Inf.*, vol. 5, no. 2, pp. 407–417, Nov. 2024, doi: 10.52060/jipti.v5i2.2378.
- [18] Muzdalifah Rohami Harahap and Meyniar Albina, “Pentingnya Penggunaan Analisis Kebutuhan Belajar Dalam Memahami Kemampuan dan Kebutuhan Pada Pencapaian Pembelajaran,” *J. QOSIM J. Pendidik. Sos. Hum.*, vol. 3, no. 1, pp. 318–325, Feb. 2025, doi: 10.61104/jq.v3i1.813.
- [19] A. M. Aulia and I. Safitri, “Analisis Penilaian Kebutuhan Pembelajaran di Sekolah Menengah Atas,” *J. Ilm. Widya Pustaka Pendidik.*, vol. 13, no. 1, pp. 14–20, 2025, [Online]. Available: <https://jiwpp.unram.ac.id/index.php/widya/1324>
- [20] F. T. S. Utomo, “Inovasi Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital di Sekolah Dasar,” *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 8, no. 2, pp. 3635–3645, Oct. 2023, doi: 10.23969/jp.v8i2.10066.
- [21] R. S. Ridwan, I. Al-Aqsha, and G. Rahmadini, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video dalam Penyampaian Konten Pembelajaran,” *Inov. Kurikulum*, vol. 18, no. 1, pp. 38–53, Feb. 2020, doi: 10.17509/jik.v18i1.37653.
- [22] Ifina N. Khoirani, M. Muthmainah, and P. Prayitno, “Studi Awal Pengembangan Modul Digital Parenting dalam Mencegah Kecanduan Gadget Anak Usia 5-6 Tahun,” *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, pp. 1100–1110, 2025, doi: 10.37985/murhum.v6i1.1379.
- [23] R. Aisyah Rizka, R. RuqoFitri, N. Khotimah, M. Mustaji, and W. Patria Saroingsong, “Analisis Kebutuhan Video Pembelajaran untuk Menstimulasi Literasi Budaya dan Motorik Halus Anak Usia Dini,” *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, pp. 1234–1246, Jul. 2024, doi: 10.37985/murhum.v5i1.677.